LIVE 온라인 지원

HALO 2
헤일로 2

비밀 보고

수신: 해군 정보국(ONI)

발신: UNSC 소속 필라 오브 오텀의 AI, 코타나

회신: 헤일로의 파괴 및 스파르탄-117

보고 드립니다. 여기에 첨부된 자료만 봐도 알 수 있듯이 저희들은 지옥에 다녀왔다고 해도 과언이 아닙니다. 간략히 하죠.

리치 행성이 파괴된 직후 저는 교전 수칙에 따라 *필라 오브 오텀*을 공간 점프 시켰습니다. 행선지는 스파르탄 117이 코버넌트 전함에서 획득한 자료 중 "시초"라고 새롭게 분류된 거대한 가스 행성 근처에 있는 미지의 시스템으로 정했습니다. 놀랍게도 행성의 궤도 안에는 지름 10,000km의 고리 형태 인공 구조물이 있었습니다.

처음에는 코버넌트가 설치한 구조물이 아닐까 걱정했습니다만 그렇지는 않았습니다. 하지만 적이 우리를 추적해서 행성 근처에서 기다리고 있었습니다. 키예스 함장님은 제가 놈들에게 사로잡힐 위험이 있다고 보고 저를 스파르탄 117의 신경 네트워크로 업로드 할 것을 지시했습니다. 우리가 모선에서 탈출하는 동안 함장님은 모선을 구조물에 간신히 착륙시켜서 많은 승무원들의 목숨을 구했습니다.

<구조물의 좌표 및 약도에 대해 암호화 하여 첨부####>

코버넌트는 고리 형태의 구조물을 "헤일로"라고 불렀습니다. 헤일로의 존재에 대한 예언은 코버넌트 종교의 핵심입니다. 헤일로가 발견되자 코버넌트 전투 네트워크에는 이를 찬양하는 소리가 매우 많이 감지되었습니다.

우리는 헤일로를 탐험하면서 작전을 수행하는 동안 "343 길티 스파크"라고 하는 인공지능을 가진 외계 물체를 만났습니다. 이 외계 물체는 자신의 주요 목표가 기생체의 형태로 생존하는 "플러드"라는 극도로 위험한 생명체를 전략적으로 견제하는 것이라고 했습니다.

<플러드라는 기생체의 형태 및 생태 현상에 대해 암호화하여 첨부####>

헤일로 깊숙한 곳의 데이터 중앙 장치로부터 헤일로의 비밀을 알아냈습니다. 헤일로는 코버넌트가 "선조"라고 부르는 고대 종족에 의해 플러드에 대항하기 위한 무기로 만들어진 것입니다. 꽤 많은 수의 플러드가 헤일로에서 휴면 상태에 있었는데 우연이든 고의든 코버넌트가 플러드를 풀어주었습니다. 매우 어리석은 행동이었죠.

<선조의 유물, 구조물, 기호에 대해 암호화하여 첨부####>

343 길티 스파크는 스파르탄 117에게 헤일로의 주무기 시스템을 작동시켜서 플러드를 전멸시키라고 설득했습니다. 그러나 343 길티 스파크는 플러드의 특성상 헤일로가 플러드와 다른 생물체를 구별하지 못할 것이라는 사실은 말하지 않았습니다. 쉽게 말하면, 헤일로는 우주의 모든 지각이 있는 생물체를 멸망시킬 수 있다는 거죠. 인간이건, 코버넌트건, 전부다.

마스터 치프

헤일로가 모든 생명체를 파괴할 수 있다는 것을 깨달았을 때 스파르탄 117과 저는 구조물을 파괴하기로 결정할 수 밖에 없었습니다. 343 길티 스파크가 맡은 임무를 완수하지 못하게 하고 코버넌트의 손에 어마어마한 무기가 넘어가는 것을 막아야만 했죠. 우리는 모선의 핵융합 원자로를 이용해서 구조물을 완전히 파괴하도록 연쇄 반응을 일으켰습니다. 키예스 함장님은 유감스럽게도 플러드에게 당했습니다.

아직 진행 중인 코버넌트와의 싸움에 있어서 우리가 헤일로에서 보낸 시간은 유용했습니다. 코버넌트의 무기, 기술, 전술 및 사회에 대해 새로운 정보를 많이 수집했습니다. 또한 스파르탄 -117의 능숙한 전투 실력과 구조물의 파괴 덕분에 적의 군대와 시설에 엄청난 피해를 입혔습니다.

코버넌트는 그들의 신성한 유물을 파괴한 우리를 절대로 용서하지 않을 것입니다. 벌집을 건드린 우리는 지금 전속력으로 귀환하는 중입니다.

<사상자, 피해, 미보고 기록에 대해 암호화하여 첨부#####>

회신: 스파르탄-117 – 마스터 치프

마스터 치프, 스파르탄 117은 스파르탄 II 프로젝트의 멤버입니다. 마스터 치프는 유전학적, 생물학적 및 기술적으로 강화된 전투 유닛이며 2미터 10센티미터의 키에 전투복을 착용하면 500킬로그램이 나갑니다.

마스터 치프의 반사 신경은 따라올 자가 없으며 힘과 지구력은 초인적인 수준입니다. 또한 평생 군대에 복역하며 훈련을 통해 정신력을 강화했습니다. 마스터 치프는 현존하는 모든 공중 무기, 전술, 침투 및 비무장 전투의 달인이며 코버넌트의 군사적 기술에 대해 많은 경험을 가지고 있습니다.

코버넌트 유닛 분석

코버넌트 사회는 고도로 분화되었으며 여러 종족들의 연합체입니다. 코버넌트 사회의 미묘한 성격을 이해하기 위해서는 사제의 역할을 포함하여 코버넌트의 전반적인 사회 정치 구조를 살펴보는 것이 중요하며, 코버넌트에 효과적으로 대항하기 위해서는 그런트, 자칼, 헌터, 엘리트, 드론 및 사제로 이루어진 코버넌트의 전투 클래스를 살펴보는 것이 중요한 열쇠입니다.

그런트

코버넌트의 기본 보병 유닛으로 많은 수가 모이면 위험하지만 개개인은 별 위협이 되지 못합니다. 키가 작으며 상대적으로 느린 그런트는 압도적인 힘 앞에서는 쉽게 겁에 질립니다. 하지만 엘리트에 의해 지휘를 받는 그런트는 끝까지 대항하여 싸울 것입니다.

자칼

사격술이 뛰어난 자칼은 신분상으로나 기타 면에서도 그런트보다 우수한 것으로 보입니다. 자칼은 수비 위치에서 특이한 에너지 방어막 뒤에 숨어 싸우는 모습을 종종 볼 수 있습니다. 방어막을 잘 사용하는 자칼은 쉽게 맞추기 어려우며 자칼이 반격하기 위해 만들어 놓은 방어막의 틈을 조준해야 합니다.

헌터

헌터는 대단히 위험한 적이며 전사라기보다는 장비처럼 취급되어 배치됩니다. 헌터는 파괴나 집중 방어를 위해 배치되며 항상 짝을 지어서 전투를 합니다. 이 거대한 생물체는 헌터 장갑 내부에 있는 여러 유기체로 이루어져 있으며 다리가 두 개 달린 거대한 생물체입니다. 파괴하기 거의 불가능한 장갑과 무시무시한 퓨얼 로드 건으로 무장한 한 쌍의 헌터는 엄청난 골칫거리입니다.

엘리트

엘리트는 코버넌트 군대에 있어 가장 중요한 존재입니다. 뛰어난 군인이자 영리한 전술가이며 잘 단련된 공격적 전사인 엘리트는 코버넌트 군대의 주력입니다. 인간보다 빠르고 힘이 세며 강인한 엘리트는 비교적 소규모로 전투를 하지만 종종 그런트 분대를 이끌기도 합니다. 갑옷 색깔로 등급을 알 수 있으며 그들이 죽인 사상자에 따라 진급이 결정되는 것으로 보입니다.

브루트

엘리트보다는 파악이 덜 된 브루트는 무리를 지어서 집단으로 전투를 하며 강인한 육체를 가지고 있습니다. 브루트는 엘리트와 대등한 전투 능력을 보이며 전쟁이 발발한 이후로 그 수가 부쩍 늘어났습니다. 브루트는 총검이 부착되었으며 폭발력이 강한 탄환을 발사하는 무기를 사용합니다.

드론

브루트와 마찬가지로 드론도 코버넌트 전투 부대에 새로 편입된 것으로 보이며 대규모로 배치되고 있습니다. 종족의 기원은 벌레가 분명하며 코버넌트 우주선을 유지하는 것 외에도 약간의 비행 능력이 있으며 뛰어난 사수입니다. 지능이 높고 반중력 비행 보조 기술을 완벽하게 익혔기 때문에 전투 시 누구보다도 전략적으로 유리한 위치를 차지할 수 있습니다.

사제

사제에 대해서는 거의 알려진 바가 없습니다. 사제는 사실상 행정이나 종교만을 관리하고 실제 전투에는 참가하지 않습니다. 사제가 살해되거나 사로잡힌 적은 단 한 번도 없으며 숫자도 매우 적습니다.

컨트롤러 (기본값)

싱글 플레이 전용
멀티 플레이 전용

수류탄 투척
엔진 브레이크 (워트호그)
순간 가속 (비행선)

무기 발사
재장전/동작
무기 교체
근접 전투 공격
점프
수류탄 교체
플래시
팀 채팅
저격 모드 (누르기)

앉기 (누르기)
점수
일시 정지
설정
메뉴 이동

양손 무기

왼손 무기
발사
오른손 무기
발사
양손 무기 사용

엄지스틱

앞으로 이동
왼쪽/오른쪽
이동
뒤로 이동
위쪽 조준
왼쪽/오른쪽
회전
아래쪽 조준

몰니르 마크 6 전투복 HUD

몰니르 마크 6 전투복에는 전투복 센서에 바로 연결되어 전투복과 완전히 통합되어 있는 업그레이드된 HUD 시스템이 장착되어 있습니다. HUD는 모든 UNSC 무기의 탄약 현황을 파악할 수 있으며 강화된 온도 측정 장치를 탑재하여 이제 코버넌트 무기를 사용할 경우 충전 상태를 파악할 수 있습니다.

무기 표시

몰니르 마크 6 전투복은 동시에 두 개의 무기를 모니터할 수 있습니다. 왼손에 무장한 무기와 탄약은 HUD 왼쪽위에 표시되고 오른손에 무장한 무기 또는 하나의 무기만을 무장한 경우의 무기는 HUD 오른쪽 위에 표시됩니다. 하나의 무기만을 무장한 경우 수류탄 종류와 개수가 왼쪽 위에 표시됩니다. 스파르탄 – 117은 예비 무기를 가지고 다닐 수 있으며 이는 오른쪽 위에 표시됩니다.

모션 트래커

아군과 적군의 위치를 알려 줍니다. HUD 왼쪽 아래에 표시되며 공격적 성향을 띄거나 명확한 움직임만 탐지할 수 있습니다. 정지해 있거나 느리게 움직이는 적의 위치는 알려 주지 못합니다.

방어막 표시기

모션 트래커 위의 막대입니다. 막대가 짙은 파란색이면 방어막의 상태가 최상임을 나타냅니다.

경고 표시기

조준선 아래에 표시되며 유용한 정보를 제공합니다.

재 장전

탄약 부족

배터리 부족

탄약 없음

배터리 없음

수류탄 없음

보고 완료

전투 수칙

게임 시작

플레이어 프로필을 통해서 컨트롤 설정, 캐릭터 겉모습, 음성 옵션 및 Xbox *Live* 설정을 변경할 수 있습니다. **주 메뉴**의 **설정**에서 **플레이어 프로필**을 선택하여 언제든지 설정을 변경할 수 있습니다.

새 플레이어 프로필을 만들려면 **START 단추**를 누른 다음 **새 프로필 만들기**를 선택합니다. 가상 키보드를 사용해서 프로필 이름을 입력하고 **START 단추**를 다시 누릅니다.

주 메뉴

싱글 캠페인 또는 협동 캠페인을 시작하려면 주 메뉴에서 **캠페인**을 선택합니다. 멀티 플레이 게임을 시작하려면 **Xbox *Live*, 화면 분할** 또는 **시스템 연결**을 선택합니다. 플레이어 프로필을 사용자 지정하거나 게임 종류를 수정하려면 **설정**을 선택합니다.

캠페인

혼자서 싱글 캠페인을 진행하거나 친구와 함께 협동 캠페인을 진행할 수 있습니다. 협동 캠페인은 화면 분할 모드로 진행합니다. 캠페인은 플레이어 프로필과 연결되어 있습니다. 새 캠페인을 시작하려면 새 플레이어 프로필을 만들어야 합니다.

싱글 캠페인을 시작하려면 **주 메뉴**에서 **캠페인**을 선택합니다. **새 캠페인**을 선택하고 난이도를 선택한 다음 Ⓐ를 누릅니다.

협동 캠페인을 시작하려면 **주 메뉴**에서 **캠페인**을 선택한 다음 **협동**을 선택합니다. 두 명의 플레이어 모두 프로필을 선택한 다음 Ⓐ를 눌러야 합니다.

진행 과정 저장 및 레벨 불러오기

캠페인 진행 과정은 각 레벨의 특정 체크 포인트에서 자동으로 저장됩니다. 마지막으로 저장된 체크 포인트에서 게임을 계속하려면 **주 메뉴**에서 **캠페인**을 선택한 다음 **계속하기**를 선택합니다. 특정 레벨을 불러오려면 **캠페인**을 선택한 다음 **레벨 선택**을 선택합니다. 이미 완료한 레벨만 선택할 수 있습니다.

UNSC 최신 무기

지금 상황에서는 다양한 무기를 능숙하게 다룰 줄 알아야 하므로 현재 사용 가능한 UNSC 군수품에 대해 설명을 하겠습니다. 실제 전투나 연습을 통해서 이런 무기들을 사용해 본 적이 없으면 전투 지역으로 들어가기 전에 무기에 대해 숙지하는 것이 좋습니다. 이 중 몇몇은 양손에 하나씩 장비하여 동시에 발사할 수 있습니다. 양손에 무기를 사용하려면 Y를 눌러 보조 무기를 선택하고 왼쪽 및 오른쪽 트리거를 사용하여 발사하십시오.

탄약 수:
탄창당 12발

M6C 피스톨(양손 사용 가능)

UNSC의 표준 휴대 무기로서 12.7mm 반장갑 관통 탄약 12발이 들어가는 탄창을 사용하는 반동식 탄창 삽입용 권총입니다. 반자동 모드에서 정확하게 사격을 한다면 강력한 대인 무기가 될 수 있습니다. 불필요한 부위를 제거한 변형 모델 "C"는 저격 기능이 없습니다.

탄약 수:
탄창당 36발

BR55 라이플

36발짜리 탄창을 사용하고 9.5mm 탄약을 발사합니다. 조준을 돕기 위한 2배의 광학 스코프가 장착되어 있습니다. 세 발을 빠르게 자동으로 발사합니다. 매우 정확하고 발사 속도가 빠르기 때문에 다방면에 걸쳐서 보병에게 유용한 무기입니다.

탄약 수:
탄창당 60발

M7/무탄피 서브머신 건(SMG) (양손 사용 가능)

"탄약 호스"라고도 하며 60발짜리 탄창을 사용해서 5mm 탄약을 지속적으로 발사합니다. 장거리 사격의 경우 정확도가 떨어지지만 근거리의 적을 제압하기에는 충분합니다. 반동에 의해 총구가 위를 향하게 되는 경향이 있으므로 정확도를 유지하려면 신경을 써야 합니다.

S2 AM 스나이퍼 라이플

가스식 탄창 삽입용 무기로 5배와 10배의 두 가지 배율이 가능한 스마트 링크 스코프를 장착하고 있습니다. 14.5mm의 안정화된 무결점 장갑 관통 탄약을 사용하므로 매우 강력합니다. 크기와 제한된 탄창 용량으로 인해 전략적인 사용이 요구됩니다. 먼 거리의 안전한 위치에서 사용할 때 위력을 발휘하며 근접전 무기로는 적합하지 않습니다.

탄약 수:
탄창당 4발

M19 SSM 로켓 발사기

차량 파괴를 목적으로 하는 UNSC 무기입니다. 2배 확대가 가능하고 사람이 운반할 수 있는 어깨 견착식 무기입니다. 폭발력이 강하고 추적 능력이 있는 102mm 폭탄을 사용합니다. 목표물이 잠기면 조준선에 표시됩니다.

탄약 수:
102mm 폭탄 2발

M90 샷건

강력하고 소음이 큰 펌프식 탄창 삽입용 무기로 반동이 강한 89mm 8구경 매그넘 탄환을 사용합니다. 가까운 거리와 제한된 공간에서 강력한 위력을 발휘하지만 사용 시 주의가 필요합니다. 먼 거리에서는 효과가 없으므로 적절하게 사용해야 합니다.

탄약 수:
8구경 샷건 탄약 12발

폭발 반경:
4.6-9.1미터

M9 HE-DP 수류탄

기본적인 폭발물에서 훌륭한 디자인과 적응력을 가진 수류탄으로 발전했습니다. 수류탄을 정확하게 던지면 다수의 적군을 사살할 수 있습니다. 수류탄 오발 사고를 줄이기 위해 땅바닥이나 물체에 충돌한 후 0.5초 후에 신관이 작동합니다. 투척 능력이 뛰어난 사람은 수류탄을 바닥에 튕겨서 조준하기 어려운 목표물을 맞출 수도 있습니다.

탄약 수:
제한 없음

M41 LAAG (차량 탑재)

3개의 원통형 총구가 달려 있고 전기로 작동되며 원반형 탄창을 사용하는 차량 탑재용 무기입니다. 워트호그의 표준 무기이며 분당 450발에서 550발을 발사합니다. 관통력이 매우 우수한 무기입니다.

탄약 수:
제한 없음

M68 가우스 캐논 (차량 탑재)

비동기 방식의 직선 유도 모터는 양극의 자기장을 형성해서 25mm 탄환을 초음속으로 발사합니다. 관통력이 우수하지만 보병에게는 그리 효과적이지 않습니다.

코버넌트 무기

최근의 사건들로 인해 우리는 코버넌트 군대 기술에 대해 많은 것을 알게 되었습니다. 코버넌트의 무기는 이전에 비해 더욱 강력해졌으며 갖가지 전투 상황에서 폭 넓게 활용할 수 있습니다. 다음은 현재 알려진 코버넌트 무기에 대한 대략적인 설명입니다.

플라즈마 피스톨(양손 사용 가능)

최대 출력:
100-150 kV : 2-3 dA

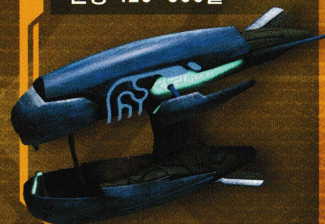
다른 어떤 코버넌트 무기보다도 널리 알려진 반자동 에너지 유도 방식 무기입니다. 과열된 플라즈마를 빠르게 발사하며 방아쇠를 오래 당기고 있으면 초과 충전된 강력한 플라즈마 볼트를 생성할 수 있습니다. 과다한 열을 방출하면 일시적으로 사용이 불가능합니다. 플라즈마 피스톨과 플라즈마 라이플은 인간의 기술로는 아직 완전하게 이해할 수 없는 동력 코어를 사용합니다.

플라즈마 라이플(양손 사용 가능)

발사 속도:
분당 420-600발

엘리트가 좋아하고 많은 코버넌트 군대가 사용하는 에너지 유도 방식 무기로 자동과 반자동 모두 가능합니다. 자동 사격을 오랫동안 하면 무기가 과열되어 일시적으로 사용이 불가능하고 에너지 코어가 고갈됩니다. 에너지 코어가 완전히 고갈되면 더 이상 쓸모가 없습니다.

니들러(양손 사용 가능)

탄약 수:
탄창당 30발

특이한 탄창을 사용하는 무기로서 매우 날카로운 결정체를 탄환으로 사용합니다. 신기한 유기물 추적 기능을 통해 입사 각도에 상관 없이 목표물의 육체를 파고듭니다. 탄환이 단단한 물체에 부딪히면 튕겨서 날아가기 때문에 에너지 방어막이 아주 효과적인 방어 수단입니다. 목표물에 명중한 탄환은 폭발해서 추가 피해를 입힙니다.

탄약 수:
탄창당 36발

코버넌트 카빈

코버넌트가 사용하는 몇 안 되는 탄약 발사식 무기로 강력하고 튼튼하며 확대 스코프를 갖추고 있습니다. 단발 무기로서 정확도가 높고 파괴력이 뛰어납니다. 어떤 면에서는 코버넌트 퓨울 로드 건을 약간 축소한 것과 같다고 할 수 있습니다. 그러나 UNSC의 배틀 라이플과 비슷한 관통력을 자랑합니다.

최대 출력:
전당 18발

파티클 빔 라이플

매우 정확하고 강력한 무기로, 비교적 잘 알려진 파티클 빔 가속 방식을 통해 파괴력이 높은 에너지 빔을 발사합니다. 배터리의 용량이 제한되어 있기 때문에 한 번 충전에 18번밖에 발사할 수 없습니다. 통합 스코프는 대략 5배와 10배의 두 가지 레벨로 확대가 가능합니다. 성능이 탁월한 저격용 무기입니다.

탄약 수:
탄띠당 4발

브루트 샷

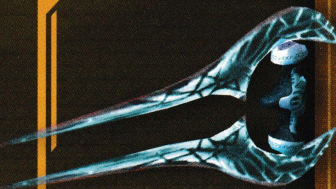
브루트들만 사용하는 것으로 알려진 수류탄 발사기의 일종입니다. 4발짜리 탄띠에서 수류탄을 발사하며, 전략적으로 필요할 때 각진 구석을 향해 발사하는 등 계획적으로 사용할 수 있는 무기입니다. 정확성이 가장 떨어지는 코버넌트 무기 중의 하나이며 거대하고 날카로운 총검을 부착해서 제한된 발사 횟수를 보완합니다.

코버넌트 에너지 검

길이:
0.9미터

처음에는 순수한 의식용 검으로 생각되었습니다. 전투에서 거의 볼 수 없었으나 고위 엘리트는 반드시 가지고 다니는 검입니다. 작동 방식은 이해할 수 없지만 어떤 전투복이라도 쉽게 베어 버립니다. 일반적인 근접 전투 공격을 하려면 Ⓑ를 누르고, 기본적인 내려치기 공격을 하려면 **오른쪽 트리거**를 당깁니다. 조준선이 빨간색이 될 때까지 목표물을 정조준 한 다음 **오른쪽 트리거**를 당겨 치명적인 찌르기 공격을 할 수도 있습니다.

퓨울 로드 건

탄약 수:
퓨울 로드 탄약 5발

높은 방사형 퓨울 로드 발사체를 발사하는 이 무기는 차량 및 대인 모두에 효과적입니다. 부피가 크고 무거우며 탄띠당 5발의 퓨울 로드 탄약이 들어 있습니다. 2배 확대 조준이 가능합니다.

플라즈마 수류탄

폭발 반경:
9.1미터

플라즈마 수류탄은 전략적 목표물과 위협이 되지 않는 지면을 명확하게 구분하는 진기한 기술을 사용합니다. 정확하게 던지면 적군이나 차량에 달라붙지만 벽에는 붙지 않습니다. 수류탄이 바닥에 떨어지거나 의도한 목표물에 붙으면 3초 안에 도화 장치가 작동하여 폭발합니다.

UNSC 지상용 차량

우주 공간을 움직일 수 있는 전투정은 대부분 파괴되거나 사용이 불가능해졌지만 코버넌트는 우리의 지상 이동 시스템을 무시하고 있습니다. 이것은 코버넌트의 전략적인 실수가 분명합니다. 코버넌트의 목적은 지구를 파괴하는 것이 아니라 점령하는 것이므로 지상 전투를 피할 수 없을 것입니다.

M12 워트호그 LRV

승무원: 1+1 (뒷좌석에 1인 추가 탑승 가능)

중량: 3.25톤

무장: 12.7mm 원통형 총구가 세 개 달린 기관총

경량의 정찰 차량(LRV)은 검증되고 믿을 만한 UNSC의 차량입니다. 비공식적으로 "워트호그"라 불리는 LRV에는 강력한 기관총이 탑재되어 있습니다. 워트호그는 어떠한 지역에서도 조종하기 쉬우며 견인력이 뛰어나고 최신 브레이크 시스템을 갖추고 있습니다. 급제동하려면 **왼쪽 트리거**를 당겨 엔진 브레이크를 작동하십시오.

M12G1 워트호그 LAAV

승무원: 1+1(뒷좌석에 1인 추가 탑승 가능)

중량: 3.5톤

무장: 25mm 가우스 캐논

경량의 대전차 차량(LAAV)은 가우스 캐논을 탑재했다는 것을 제외하면 다른 워트호그 변형 모델과 동일합니다.

M808B 스콜피온 MBT

승무원: 인간 한 명(신경 인터페이스를 사용해야 함) 또는 사이보그 조종사 한 명

중량: 66톤

주포: 90mm 고속 포탄

보조/동축 건: 7.62mm AP-T(장갑 관통 예광탄)

전투 탱크인 스콜피온 MBT의 주 역할은 차량 공격이지만 코버넌트의 보병을 상대로 훌륭한 대인 무기가 될 수도 있습니다. 세라믹 티타늄 장갑은 소형 무기에 대해서는 거의 무적입니다. 조종석은 하나이지만 비상시에는 4명의 보병을 "보조 좌석" 플랫폼에 태울 수 있습니다.

차량 탈취

느리게 이동하거나 정지해 있는 차량에 가까이 있는 경우 Ⓧ를 눌러서 탈취할 수 있습니다. 차량의 앞쪽, 뒤쪽, 옆쪽에서 탈취가 가능하며 신중하게 점프하면 위쪽에서도 탈취할 수 있습니다. 거의 모든 차량의 조종석, 조수석, 사수석을 탈취할 수 있습니다.

코버넌트 비행선

코버넌트는 엄청난 지상 함대를 배치했는데 아마도 인간 구역으로 빠르게 침투할 목적인 것 같습니다. 그들의 궁극적인 목적은 아직 파악하지 못했지만 코버넌트의 점령부대는 민간인과 군인을 가리지 않고 마주치는 모든 인간을 죽일 것입니다. 따라서 각별한 주의가 필요합니다.

고스트

승무원: 1

추진 방식: 중력 추진 부스트

무장: 출력 범위 100-250kw의 트윈 플라즈마 캐논

표준 정찰기로서 속도가 빠른 공격용 비행선이며 모든 지상 전투에 배치되었습니다. 대부분 엘리트가 조종하는 고스트는 조종이 간편하고 출력 범위 100-250kw의 과열된 플라즈마 볼트 한 쌍을 발사합니다. 속도를 낼 경우에는 공격을 할 수 없고 조종에 어려움이 생기기는 하지만 지속적으로 높은 속도를 유지할 수 있습니다. 순간 가속을 하려면 **왼쪽 트리거**를 당기십시오. 속도를 높이기 위해서 무기 시스템의 에너지를 사용하는 것으로 파악됩니다.

밴시

승무원: 1

추진 방식: 중력 추진 부스트

무장: 플라즈마 캐논 2발

보조 무기 시스템: 퓨얼 로드 건

속도가 빠르고 조종이 간편한 공습용 비행선입니다. 밴시를 파괴하기 위해서는 중화기를 사용하는 것이 효과적입니다. 퓨얼 로드 건을 갖춘 밴시는 매우 위협적일 수 있습니다. 일반적인 공기 역학으로는 설명이 불가능한 다양한 회전 비행을 하는 밴시의 모습이 여러 차례 발견되었습니다.

레이스

승무원: 1

추진 방식: 중력 추진 부스트

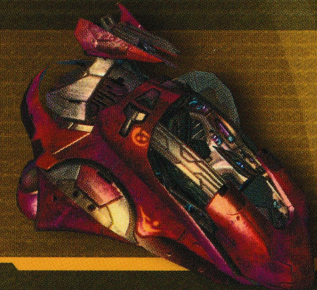
무장: 플라즈마 박격포 및 자동 발사 플라즈마 캐논 2발

느리고 부피가 지나치게 크지만 코버넌트의 비행선 중 파괴력이 가장 뛰어납니다. 거대한 몸체는 철저하게 장갑으로 쌓여 있으며 대량의 플라즈마 박격포 엄호 사격이 가능하기 때문에 매우 위험한 적입니다. 한 명의 조종사가 비행선과 무기 시스템을 모두 조종하며 기동성을 높이기 위해 약간의 순간 가속을 사용할 수 있습니다.

스펙터

승무원: 1+1 사수 (+2 탑승자)

추진 방식: 중력 추진 부스트

무장: 플라즈마 캐논

느리지만 작고 조종이 간편하며 한정된 공간에서 쉽게 이동할 수 있는 무장 수송선입니다. 속도와 가속이 느리고 탑승자가 많이 노출된다는 단점이 있습니다. 비행선 뒤쪽에 탑재된 플라즈마 캐논은 위협적이며 다양한 위치에서 사격할 수 있습니다.

섀도우

승무원: 2+8

추진 방식: 중력 추진 부스트

무장: 플라즈마 캐논

지상에 많은 수의 병력을 실어 나르는 코버넌트의 주요 수송 수단입니다. 조종사와 사수가 탑승하며 코버넌트 종족에 따라서 최대 8명까지 탑승이 가능합니다. 엘리트, 브루트, 그런트 및 자칼을 수송할 수 있는 것으로 보입니다. 플라즈마 캐논을 탑재하고 있지만 주요 목표는 보병을 정해진 위치로 수송하는 것입니다.

설정

설정 메뉴를 사용해서 플레이어 프로필을 변경하거나 자신만의 멀티 플레이 게임 규칙을 만들 수 있습니다.

플레이어 프로필

플레이어 프로필을 다양하게 변경할 수 있습니다. 프로필 이름을 변경하거나, 컨트롤러 설정을 수정하거나, 캐릭터의 겉모습을 수정하거나, 플레이어 프로필을 삭제합니다. 플레이어 프로필을 만들거나 편집하려면 **주 메뉴**에서 **설정**을 선택한 다음 **플레이어 프로필**을 선택합니다.

컨트롤 설정 변경

단추 배치, 주변을 둘러보는 속도 등 각 플레이어 프로필의 컨트롤 설정을 자신의 스타일에 맞게 변경할 수 있습니다. 많은 사용자가 컨트롤을 반전하여 사용합니다. 즉, 오른쪽 엄지스틱을 위로 밀면 아래쪽을 보고 아래로 당기면 위쪽을 보게 됩니다. 어떤 방식이 가장 자신에게 맞는지 테스트해 보십시오.

컨트롤 설정을 변경하려면 **프로필 편집** 화면에서 **컨트롤**을 선택합니다. 캠페인이나 멀티 플레이 게임에서도 **START 단추**를 눌러 **게임 메뉴**를 표시함으로써 컨트롤 설정을 변경할 수 있습니다.

멀티 플레이 시 캐릭터 겉모습 변경

멀티 플레이 게임에서 캐릭터 모양을 사용자 지정하려면 **프로필 편집**에서 **겉모습**을 선택합니다. 스파르탄 또는 코버넌트 엘리트를 선택하고, 기본 및 보조 색상을 설정하고, 플레이어 휘장을 지정할 수 있습니다.

변형 게임

사용자는 모든 멀티 플레이 게임에 대한 변형 게임을 만들 수 있습니다. 이미 존재하는 게임 규칙을 수정하여 자신만의 게임 규칙을 만들어 보십시오. 변형 게임을 만들려면 **주 메뉴**에서 **설정**을 선택합니다. 미리 만들어 둔 변형 게임을 사용하려면 **게임 대기실**의 **게임 설정**에서 **규칙 변경**을 선택합니다.

멀티 플레이

Halo 2의 멀티 플레이 게임에서는 친구를 찾아 함께 게임하고 조직을 만들 수 있습니다. 화면 분할, 시스템 연결 및 Xbox *Live*™ 서비스를 통해 친구와 함께 멀티 플레이 게임을 즐길 수 있습니다.

화면 분할

화면 분할 모드에서는 최대 네 명의 다른 플레이어와 한 대의 Xbox에서 동시에 게임을 즐길 수 있습니다. 화면 분할 게임을 시작하려면 **주 메뉴**에서 **화면 분할**을 선택합니다.

시스템 연결

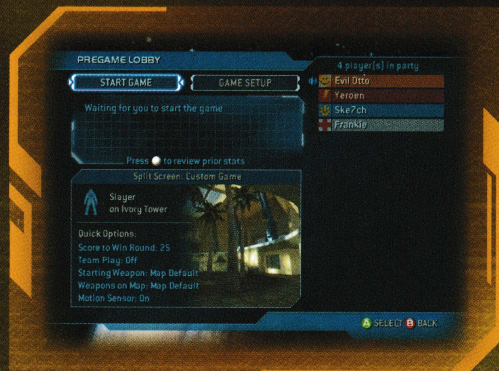
시스템 연결 게임에서는 Xbox 시스템 연결 케이블을 사용하여 두 대의 Xbox 본체를 연결하거나 이더넷 허브를 사용하여 Xbox 본체를 최대 16대까지 연결할 수 있습니다. 자세한 방법은 Xbox 제품 설명서를 참고하십시오. 시스템 연결 게임을 호스트 하거나 해당 게임에 참가하려면 **주 메뉴**에서 **시스템 연결**을 선택합니다.

Xbox *Live*

Xbox *Live* 서비스를 통해 전세계의 사람들과 멀티 플레이 게임을 즐기고 새로운 Halo 2 지도를 다운로드 할 수 있습니다. Xbox *Live* 멀티 플레이 게임을 하려면 **주 메뉴**에서 **Xbox *Live***를 선택합니다. 자세한 내용은 24페이지를 참고하십시오.

게임 대기실

멀티 플레이 게임을 하려면 게임 대기실로 이동해야 합니다. 게임 대기실은 친구들과 모여서 대화하거나, 게임을 시작하거나, 게임에 참가하는 모임 장소입니다.

게임을 설정할 수 있는 **게임 전 대기실**에서는 게임 지도 및 옵션을 사용자 지정하고 화면 분할 게임의 협동 캠페인을 시작할 수도 있습니다.

시스템 연결 게임을 할 때는 **참가 가능한 게임** 화면으로 이동하여 새 게임을 만들거나 게임에 참가합니다.

게임 종류

멀티 플레이 게임 종류는 7가지입니다. 각 게임 종류마다 약간씩 규칙이 다른 다양한 변형 게임이 제공됩니다. 슬레이어 게임 종류에는 "슬레이어", "팀 슬레이어", "로켓" 등의 일반적인 변형 게임이 있습니다. 사용자 지정 변형 게임을 만들어서 고유한 게임 규칙을 만들 수도 있습니다.

- 슬레이어: 최대한 많은 적을 죽이십시오.
- 캡처 더 플래그: 다른 팀의 깃발을 빼앗아 아군 기지로 가져와서 가장 많은 점수를 얻으십시오.
- 어썰트: 아군의 폭탄을 다른 팀의 기지로 가져간 다음 작동시켜서 가장 많은 점수를 얻으십시오.
- 킹 오브 더 힐: 고지를 가장 오래 장악하십시오.
- 오드볼: 볼을 찾아서 가장 오래 보유하고 있으십시오.
- 저그너트: 저그너트만이 승리할 수 있습니다. 저그너트는 다른 모든 플레이어의 목표가 됩니다.
- 테러토리: 지도에서 지역을 찾아 장악하여 가장 많은 시간을 버십시오.

지도

지도는 멀티 플레이 게임을 위해 필요한 내용을 갖추고 있는 특별 제작된 게임 레벨입니다. 대부분의 지도는 기본적으로 Halo 2 특정 캠페인의 레벨을 변형한 것입니다. 지도의 크기는 다양하며 건물, 배경 등도 모두 다릅니다. 많은 사람이 게임을 할 때는 큰 지도가 적합합니다. 일부 지도에는 상호 작용할 수 있는 대상도 있습니다. Ⓧ를 누르면 대상에 대해 특정 동작을 수행할 수 있습니다. 모든 지도를 모든 종류의 게임에서 사용할 수 있습니다.

음성 지원

시스템 연결 또는 Xbox *Live*로 게임을 하면 다른 플레이어의 음성을 들을 수 있습니다. Halo 2에서 플레이어의 음성이 커질수록 지도에서 가까워지고 음성이 작아질수록 멀어지는 것입니다. 이를 통해 다른 플레이어와의 거리를 측정할 수 있습니다. 하지만 근처의 적군이 들을 수도 있으므로 주의해야 합니다.

Xbox 커뮤니케이터가 있으면 음성을 통해 팀을 지휘할 수 있습니다. **흰색 단추**를 누르면 무전기를 사용해서 팀이 지도상의 어느 위치에 있든지 상관 없이 대화를 할 수 있습니다. 대화를 중지할 때까지 무전기는 계속 연결 상태입니다.

멀티 플레이 HUD

멀티 플레이 HUD에 멀티 플레이 점수판이 추가되어 선두 플레이어나 팀의 점수를 보여 줍니다. 현재 선두 위치에 있으면 두 번째 팀이나 플레이어의 점수가 아래쪽에 표시됩니다. 점수는 화면의 오른쪽 아래에 있습니다. **BACK 단추**를 누르고 있으면 더욱 다양한 점수를 볼 수 있습니다.

멀티 플레이 경고 표시기

멀티 플레이 게임에서는 조준선 아래에 여러 가지 추가 경고 표시가 나타나며 이 표시는 유용한 정보를 제공합니다.

폭탄 떨어뜨림

깃발 떨어뜨림

적군이 폭탄 획득

적군이 깃발 획득

웨이포인트

웨이포인트는 플레이어의 시야에 목표의 상태를 표시하기 위해 사용하는 HUD 구성 요소입니다. 팀 대전이나 캡처 더 플래그 및 어썰트 같이 목표물이 있는 게임에서는 웨이포인트에 주의를 기울여야 합니다.

Xbox *Live*!

Halo 2를 Xbox *Live*에서 즐실 수 있습니다!

Xbox *Live*™는 고속 인터넷 게임 커뮤니티로서 게이머 ID를 만들고, 친구를 등록할 수 있으며, 친구가 온라인 상태인지 확인하고, 게임에 초대할 수 있습니다. 멀티 플레이 게임의 경우에는 친구를 초대하여 실시간으로 얘기를 나누면서 함께 게임할 수 있습니다. 다운로드 가능한 콘텐츠를 제공하는 게임의 경우 레벨, 임무, 무기, 차량 등의 새로운 항목을 Xbox 본체로 다운로드 하여 사용할 수 있습니다.

Xbox *Live*에 연결하기

Xbox *Live* 서비스를 사용하려면 Xbox 본체를 인터넷에 연결한 후 Xbox *Live* 서비스에 등록해야 합니다. 자세한 정보는 www.xbox.com/live를 방문하십시오.

매치메이킹 게임

퀵 매치

퀵 매치에서는 게임 종류, 지도를 무작위로 빠르게 선택하여 실력이 비슷한 플레이어와 게임을 즐길 수 있게 합니다.

OptiMatch

매치메이킹 게임 목록을 선택하십시오. 동일한 게임 목록을 선택하고 실력이 비슷한 다른 플레이어와 게임을 즐길 수 있습니다. 또한 최상의 게임을 즐길 수 있도록 연결 속도가 최적 상태인 플레이어 위주로 결정합니다.

레벨

퀵 매치 게임이나 OptiMatch 게임의 결과는 특정 게임 목록에 있는 Halo 2 Xbox *Live* 레벨에 영향을 줍니다. 각 게임 목록 종류마다 각기 다른 레벨을 얻을 수 있습니다. 게임 목록에서 실력이 향상될수록 레벨이 상승되며 많은 게임을 할수록 게임 실력이 비슷한 플레이어와 게임을 할 수 있는 기회가 많아집니다.

사용자 지정 게임

특정 플레이어, 파티 또는 다른 클랜과 게임을 할 수 있습니다. 사용자 지정 게임은 비공개 게임이므로 다른 플레이어들을 직접 초대해야 합니다. 자세한 내용은 26페이지를 참고하십시오. 사용자 지정 게임을 만들려면 **파티 만들기**를 선택한 다음 **게임 설정**을 선택하여 게임을 구성합니다. 파티 내의 모든 사람이 준비되면 **게임 시작**을 선택합니다.

참고: 사용자 지정 게임은 Xbox *Live* Halo 2 레벨에 전혀 영향을 주지 않습니다.

파티 만들기

파티를 만들어 단체로 게임을 즐길 수 있습니다. 자세한 내용은 26페이지를 참고하십시오.

Xbox 커뮤니케이터

클랜 회원들을 독려하거나 적들을 놀려 주고 상황 파악을 못하는 동료에게 도움을 줄 수도 있습니다. 자세한 정보는 Xbox 커뮤니케이터와 함께 제공되는 설명서를 참고하십시오.

Xbox *Live* 게스트

Xbox 본체에서 화면 분할 모드로 다른 세 명의 게스트와 함께 사용자 지정 게임을 할 수 있습니다. **주 메뉴**에서 **Xbox *Live***를 선택한 다음 Ⓐ를 누르고 플레이어 프로필을 선택합니다.

Xbox *Live* 통계

자신의 통계를 전세계의 다른 플레이어와 비교할 수 있습니다. Bungie.net에서 통계에 대해 자세한 정보를 확인할 수 있습니다.

친구와 함께 게임을 즐기세요!

Halo 2 멀티 플레이 게임은 온라인에서 만나는 친구 및 다른 플레이어들과 여러 가지 방법으로 즐길 수 있습니다. Xbox *Live* 계정이 있으면 Xbox *Live* **친구 목록**에 있는 친구와 함께 Halo 2 멀티 플레이 게임을 할 수 있습니다. 일시적으로 친구가 되어 Xbox *Live* 멀티 플레이 게임 세션을 함께 할 **파티**도 만들 수 있습니다. 또한, 플레이어를 모집하여 **클랜**을 만들 수도 있습니다.

친구 목록

Xbox *Live* 계정에 로그인하면 Halo 2의 친구 목록을 사용할 수 있습니다. 언제든지 Ⓨ를 눌러 친구 목록을 불러올 수 있습니다. 또는 캠페인이나 멀티 플레이 게임에서 **START 단추**를 누른 다음 Ⓨ를 눌러 친구 목록을 불러올 수 있습니다. 친구 목록을 통해 친구, 클랜 정보 및 최근에 함께 게임한 플레이어를 확인할 수 있습니다.

친구 목록

다른 게이머를 100명까지 친구 목록에 등록할 수 있습니다. 친구에게 텍스트 또는 음성 메시지를 보내거나, 파티 초대를 보내거나, 목록에서 친구를 삭제할 수 있습니다. 상태 열에서 온라인 상태인 플레이어, 파티에 속한 플레이어 및 현재의 파티 리더를 확인할 수 있습니다.

클랜

클랜 탭에는 클랜에 속한 모든 플레이어가 표시되므로 해당 플레이어에게 메시지를 보낼 수 있습니다. 클랜 탭에서는 클랜을 만들거나, 가입하거나, 클랜에서 나갈 수 있습니다.

플레이어 목록

플레이어 목록에는 현재 Xbox *Live*에 접속 중인 모든 플레이어와 최근에 함께 게임한 100명의 플레이어가 표시됩니다. 플레이어 프로필을 보거나 텍스트 또는 음성 메시지를 보낼 수 있으며 플레이어에 대한 사용자 의견을 보내거나 친구 초대를 보낼 수 있습니다.

파티

파티는 친구들 또는 방금 만난 플레이어들의 일시적인 모임으로 Xbox *Live* 서비스에서 OptiMatch 또는 사용자 지정 게임을 같이 즐길 수 있습니다. Halo 2 세계에서 전세계의 사람을 한 자리에 만나 함께 여행하는 것이라고 할 수 있습니다.

파티 만들기

파티를 만들려면 **Xbox *Live*** 화면에서 **파티 만들기**를 선택한 다음 파티 초대를 보내십시오. **게임 전 대기실**에서 Ⓨ를 눌러 친구 목록을 가져오고 초대할 친구를 선택한 다음 Ⓐ를 눌러 파티 초대를 보냅니다. 파티에 참가한 친구는 게임 전 대기실에 나타납니다.

파티를 어디로 이끌어 갈지는 **파티 리더**에게 달려 있습니다. 파티를 데리고 갈 수 있는 게임을 보려면 **게임 전 대기실**에서 **게임 설정**을 선택합니다. 게임을 옮길 때 파티를 데리고 다닐 수 있습니다.

참고: 파티는 세션 중심이므로 모든 플레이어가 로그아웃 하면 파티가 해체됩니다.

클랜

클랜은 Xbox *Live* 서비스로 Halo 2를 즐기는 플레이어들의 반영구적인 조직입니다. 각 클랜의 인원 제한은 100명이며 동시에 여러 클랜의 회원일 수는 없습니다. 클랜을 만들거나 클랜에 가입하거나 클랜에서 나가려면 Ⓨ를 누르고 **친구 목록**의 **클랜** 탭으로 이동합니다.

클랜 레벨은 전체 클랜의 레벨을 나타냅니다. 클랜에는 **운영자**, **관리자**, **회원** 및 **준회원**의 네 가지 역할이 있습니다. 클랜에는 운영자가 적어도 한 명은 있어야 합니다. 클랜에 가입하는 플레이어는 기본적으로 회원이 됩니다.

클랜에 대한 자세한 내용을 보려면 Bungie.net으로 이동하십시오. 자세한 내용은 29페이지를 참고하십시오.

개인 전략

혼자서 게임할 때는 두 가지 무기를 적절하게 사용하는 것이 중요합니다. 배틀 라이플처럼 사정거리가 긴 무기와 샷건처럼 사정거리가 짧은 무기를 같이 가지고 다니는 것이 좋습니다. 약간의 수류탄을 항상 가지고 다니는 것도 잊지 마십시오. 다른 플레이어가 갑자기 나타났을 때 뒤쪽으로 달리면서 수류탄을 던지는 것은 매우 효과적인 방어 동작입니다. 가까운 거리의 좁은 공간에서는 양손으로 무기를 사용하고 실외에서는 차량을 이용하는 것이 좋습니다. 다른 플레이어의 차량을 탈취하는 것도 좋습니다. 탈취에 성공하면 기존에 차량에 타고 있던 다른 플레이어가 차량에서 쫓겨납니다. 다른 플레이어의 모션 센서에 탐지되지 않으려면 앉은 자세로 천천히 이동해야 합니다. 또한 무작정 달려 들어가는 것보다 약간의 계획과 위장 장치를 사용하는 것도 좋습니다.

팀 전략

성공적인 팀은 서로 조화를 이루고 의사 소통이 원활하게 이루어집니다.

- 음성을 사용해서 팀을 지휘하십시오. **흰색 단추**를 누르면 무전기를 사용해서 팀이 지도상의 어느 위치에 있든지 상관 없이 대화를 할 수 있습니다. 하지만 근처의 적군이 들을 수도 있으므로 주의해야 합니다.
- 팀 무기를 잘 선택해야 합니다. 팀 슬레이어에서 한 명은 로켓, 한 명은 스나이퍼 라이플을 선택하는 것이 좋습니다.
- 팀원이 어떤 무기에 능숙한지 파악하여 그 무기를 사용하도록 해야 합니다. 원거리 사격에 가장 능숙한 팀원에게 저격수의 임무를 맡겨야 합니다.
- 팀원과 함께 행동하십시오. 특별한 이유 없이 혼자 행동하는 것은 좋지 않습니다. 팀원들의 머리 위에는 같은 팀 소속이라는 것을 나타내는 표식이 있다는 것을 참고하세요.
- 게임의 목표를 잘 이해해야 합니다. 팀원 모두가 같은 역할을 할 수는 없습니다. 전술적으로 다른 역할을 맡아야 합니다. 캡처 더 플래그(CTF)에서는 누군가 남아서 수비를 해야 합니다. 단, 모두가 수비로 남으면 승리할 수 없습니다.

Bungie.net은 Halo 2 커뮤니티, Halo 2 클랜 및 Halo 2 개인 플레이어를 위한 서비스를 제공하는 게임 센터입니다. Bungie.net에서는 최신 Halo 2 정보를 보고 Bungie 팀과 의견을 교환할 수 있으며 Bungie Store에서 멋진 Halo 2 관련 상품을 구입할 수 있습니다. Bungie.net에서는 Halo 2 플레이어 실력을 늘릴 수 있는 방법을 배울 수 있습니다.

Bungie.net 계정을 만들면 Bungie 포럼에 액세스하고 온라인 상태인 Xbox *Live* 친구를 확인할 수 있습니다. Xbox *Live* 서비스로 최근에 진행한 Halo 2 게임의 통계를 검토하고 친구들과 기록을 비교하며 다양한 게임 목록에서 현재 레벨을 확인할 수 있습니다.

클랜 지원

Bungie.net에는 개인 포럼 및 뉴스 시스템이 있는 각 Halo 2 클랜의 홈 페이지가 있습니다. 다른 클랜 회원과 상호 교류하고 클랜 통계를 검토하며 전략을 수립할 수 있습니다. Bungie.net은 최상위 Halo 2 클랜에 대한 정보도 제공합니다.

7th Column

Bungie의 공식 팬 클럽이자 지하 군대인 7th Column을 찾아 세상을 정복하는 것을 도와주십시오. 회원은 Bungie.net에서 친구들과 함께 개인 포럼, 뉴스 등이 완벽하게 구비된 자체 그룹을 만들 수 있습니다.

Bungie 및 Halo 2의 세계를 좀 더 깊이 탐구해 보십시오. 다음은 인터넷에 있는 몇몇 주요 커뮤니티 사이트입니다(알파벳 순).

- Halo Planet (www.haloplanet.com)
- HBO (halo.bungie.org)
- Rampancy.net (www.rampancy.net)
- Red vs Blue (www.redvsblue.com)
- Subnova (www.subnova.com)

제작진

Bungie

Project Lead
Jason Jones

Executive Producer
Pete Parsons

Engineering Leads
Charlie Gough
Chris Butcher
Michael Evans
Ben Wallace

Design Leads
Paul Bertone
Jaime Griesemer

Art Director
Marcus Lehto

Writer, Director of Cinematics
Joseph Staten

Composer, Audio Director
Marty O'Donnell

Multiplayer & User-Interface Lead
Max Hoberman

Producers
Michel Bastien
Hamilton Chu
Curtis Creamer

Test Manager, Producer Bungie.net
Harold Ryan

Engineering
Hao Chen
Bernie Freidin
Bart House
Damian Isla
Jason Major
Eamon McKenzie
Mat Noguchi
Adrian Perez
Stefan Sinclair
Greg Snook
Luke Timmins

Additional Engineering
Damien Neff

Mission Designers
Tyson Green
Rob Stokes

Additional Mission Design
Hardy LeBel
Stephen Okasaki

Cinematic Designer
CJ Cowan

Lead 3D & Effects Artist
Shi Kai Wang

3D Artists
Eric Arroyo
Travis Brady
Robt McLees
Juan Ramirez

Additional 3D Art
Kelly Rains ●

Animators, Game & Cinematic
Bill O'Brien
Mike Budd
John Butkus
Nathan Walpole

Additional Animation
Jeremy Fones
Stacey Moore

Lead Environment Artists
David Dunn
Christopher Barrett

Single-Player Environment Artists
Frank Capezzuto
Vic DeLeon
Tom Doyle
Justin Hayward
Paul Russell
Michael Wu
Mike Zak

Additional Single-Player Environment Art
Chris Lee

Lead Multiplayer Environment Artist
Chris Carney

Multiplayer Environment Artist
Steve Cotton

User Interface
David Candland

Art Production
Paul Clift

Effects
Steve Scott

Matte Painting
Eddie Smith

Audio Lead
Jay Weinland

Sound Designer
C Paul Johnson

Test Leads
Doug Boyce
Jamie Evans
Zach Russell

Test Tools Engineering
Aaron Lieberman
Luis Villegas
Roger Wolfson

Software Test Engineers
Mike Cody
Ryan Hylland
Travis Chen, intern

Bungie.net Lead
Brian Jarrard

Bungie.net Team
Tom Gioconda
Lorraine McLees
Frank O'Connor
Bungie Webmaster

Additional Bungie.net Support
Christopher Barney ●
Zoé Brawley ●
Claire Jennings
Matt Soell

Bungie Princesses
Alta Hartmann
Amanda Anderson ●

Additional Support
Steve Abeyta
The Ant Farm
– *Titles & Trailers*
J. David Atherton
– *Digital Recording Engineer*
Dawn Hershey, C.S.A.
– *Casting Director*
Jim & Esmerelda McQuillan,
– *Making of Halo 2 Documentary*
ReelFX, Creative Studios, Inc
– *Additional Cinematic Animation*
Michael Salvatori
– *Additional Music & Audio Production*
Steve Vai
– *Appears courtesy of Epic Records*
Lee Wilson
– *Storyboard Artist*

Microsoft

User Testing
John Hopson
Randy Pagulayan

Xbox Marketing & PR
Chuck Blevens
Jen Martin
Cameron Payne
Genevieve Waldman
Orlena Yeung

Localization
Peter Fitzpatrick
Kyoung Ho Han
Mitsuru Kitamura
Robert Shih-Wei Lin
Victoria Olson
Jason Shirley

Xbox Platform & Xbox Live
Mei-Mei Bong
Michal Bortnik
Sam Charchian
Tony Chen
Michael Courage
Brent E. Curtis
Tristan Jackson
Daniel McGillicuddy
Boyd Multerer
Anthony Smith
Jason Strayer
Van Van

Additional Test
Adrian Brown
Jeremy Fischer
Domenic Koeplin
Matt Shimabuku
Justin Jones

Manual Design
Jeannie Voirin

User Experience
Caitlin Sullivan
Matt Whiting

Special thanks:
Robbie Bach, Matt Case, Lev Chapelski, FASA Studios, Ed Fries, Nick Gray, Shane Kim, Peter Moore, Stuart Moulder, Alex Seropian.

Localization Korea

Cinematic Cast
(가나다 순)
국승연 – 미란다
김소형 – 타타루스
박 일 – 후드 제독
성완경 – 아비터
손종환 – 존슨 상사
송준석 – 진실의 사제
신성호 – 마스터 건즈
엄현정 – 코타나
오인성 – 자비의 사제
이정구 – 마스터 치프
이종혁 – 비탄의 사제
정승욱 – 스펙옵스 커맨더
최석필 – 그레이브마인드
한상덕 – 반란군 지도자

Artificial Intelligence Cast
김 장 – 그런트
문남숙 – 여자 해병
방성준 – 해병
서윤선 – 엘리트
시영준 – 브루트
안장혁 – 병장
윤복성 – 엘리트
이주창 – 해병
정유미 – 여자 해병
정재헌 – 해병
최석필 – 브루트, 해병
최 한 – 병장
홍범기 – 그런트

Additional Voices by
박만영
엄상현
이상훈
이원찬
정명준
최준영

Casting & Voice-Over Production Services
무사이

Special Thanks:
Lionbridge Technologies, Inc.
Globalway Co., Ltd.

Microsoft Korea

한경호
정윤희
박상욱
권인구
Aaron Younger(Marketing)

● S & T Onsite ● Art Source ● Corestaff ● Siemens

한국에서 구입한 Xbox *Live*게임 소프트웨어("게임")를 위한 제한 보증서

보증

Microsoft Corporation("Microsoft")은 본 게임의 최초 구입자인 귀하께 본 게임 구입 후 6개월 동안 실질적으로 동봉한 매뉴얼에 기재된 바와 같이 실행됨을 보증합니다. 이 기간 내에 본 보증서가 보증하는 바와 달리 본 게임에 이상이 있는 경우 아래 기재된 절차에 따라 귀하께서 구입하신 판매점의 선택에 따라 무료로 이를 수리하거나 교환 받을 수 있습니다. 본 제한 보증서는 본 게임이 영업용 또는 영리를 목적으로 사용되거나, 본 게임에 발생되는 문제가 사고, 남용, 바이러스 또는 오용과 관련된 경우에는 적용되지 아니합니다.

6개월 내 반환

보증과 관련한 요청은 귀하께서 구입하신 판매점에 하여야 합니다. 본 게임을 구입한 영수증 사본과 귀하께서 경험한 문제점에 대한 설명과 함께 귀하의 판매점에 반환하십시오. 판매점은 그 선택으로 본 게임을 수리 또는 교환하여 드릴 것입니다. 교환된 게임의 경우 게임 구입으로부터 6개월, 또는 교환 시점부터 10일 중 먼저 도래하는 기간까지 본 보증이 유효합니다. 어떠한 이유로 본 게임을 수리 또는 교환할 수 없는 경우 귀하께서 게임 구입을 위하여 지출한 가격의 범위 내에서 귀하께서 입은 통상 예상되는 직접적인 손해(그 밖의 손해는 제외함)만을 보상 받으실 수 있습니다. 위와 같은 사항(수리, 교환 또는 손해 제한)은 귀하께서 받으실 수 있는 유일한 구제 수단입니다.

제한

본 제한 보증서는 다른 모든 명시적인 또는 법령상의 보증, 조건 또는 의무를 대체하는 것으로, 그 밖에 Microsoft, 그 판매점 또는 공급자 등을 구속하는 다른 성격의 보증은 없습니다. 본 게임 또는 그에 포함된 매체에 적용되는 묵시적인 보증은 위에 기재된 기간에 한정됩니다. 법률상 허용되는 최대 한도로, Microsoft, 그 판매점 또는 공급자는 본 게임의 소지, 사용 또는 잘못된 작동으로 인하여 발생된 특별, 부수적, 징벌적, 간접적 또는 결과적인 손해에 대하여는 책임을 지지 아니합니다. 상기 내용은 어떠한 구제 수단이 그 본질적인 목적을 달성하지 못한 경우에도 적용됩니다. 해당 법률이 묵시적 보증 기간의 제한 및 부수적 또는 결과적 손해의 배제 또는 제한을 허용하고 있지 아니한 경우 그러한 배제 또는 제한은 귀하께 적용되지 아니할 수 있습니다. 본 제한 보증서는 귀하께 특유한 권리를 부여하는 것으로, 귀하는 해당 법률에 따라 다른 권리를 가질 수 있습니다.

본 제한 보증서에 대하여 질의 사항이 있으시면, 귀하의 판매점이나 아래 기재된 Microsoft로 연락 주시기 바랍니다.

대한민국: 00368 440 0090(수신자 부담)

고객 지원

Microsoft Xbox 타이틀 고객 지원 서비스

Microsoft Game Studios가 직접 제작, 유통하는 Xbox 타이틀과 관련해 발생한 문제에 대해서는 아래의 서비스 센터로 문의하십시오.

Microsoft Xbox 타이틀 고객 지원 서비스 센터: 00368 440 0090 (월–금 9:00~18:00, 토 9:00~12:00, 공휴일 지원/일요일 제외)

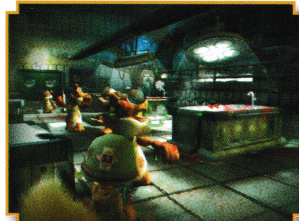
- 상기 고객 서비스 센터의 전화는 수신자 부담 전화입니다.
- 제품에 대한 검사, 교환 등에는 다소 시간이 걸릴 수도 있습니다.
- 소비자의 부주의로 미디어에 손상이 생긴 경우는 A/S 대상에서 제외됩니다.
- Microsoft가 지정한 정상적인 유통방식을 따르지 않은 제품은 A/S 대상에서 제외됩니다.

Printed in Singapore

게임계의 악명높은 다람쥐 *컨커*가 새로운 모습으로 등장했습니다. Xbox *Live*™를 사용한 무차별 총격전을 경험해 보십시오. 흥미진진한 이야기와 함께하는 캠페인 모드와, Xbox *Live*나 시스템 링크를 사용한 박진감 넘치는 데스매치 모드를 즐기십시오. 자신만의 팀을 만들어 불꽃 튀기는 다양한 멀티플레이의 세계로 빠져 드십시오. 게임이 가져다주는 끊임 없는 액션과 유머, 과장된 폭력 그리고 세상에 대해 냉소적인 *컨커*의 우스꽝스런 모습도 마음껏 즐기십시오.

보너스로, 눈부신 그래픽과 따라올 수 없는 재미로 새롭게 탄생한 Xbox용 *Conker's Bad Fur Day®*도 즐기실 수 있습니다.

Xbox *Live*나 시스템 링크를 사용해서 다람쥐들과 악당 테디즈 사이의 박진감 넘치는 전투를 경험하십시오.

스카이자키를 비롯한 여섯 가지의 서로 다른 캐릭터를 선택하십시오. 저마다 다른 무기와 차량, 특수 능력으로 무장하고 있습니다.

시간이 지나도 그 재미가 변하지 않는 *Conker's Bad Fur Day*가 Xbox용으로 새롭게 탄생했습니다.

"일단 한 번 게임을 시작하면 절대 멈출 수 없다. 미치도록 재미있고 환장하게 웃겨서 매일 밤 꿈에 나올 정도다." IGN – May 2004

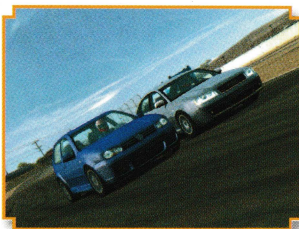
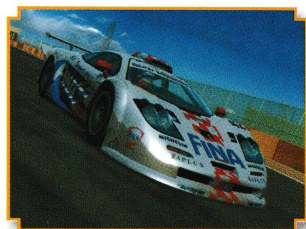
xbox.com/conker

XBOX

LIVE 온라인 지원

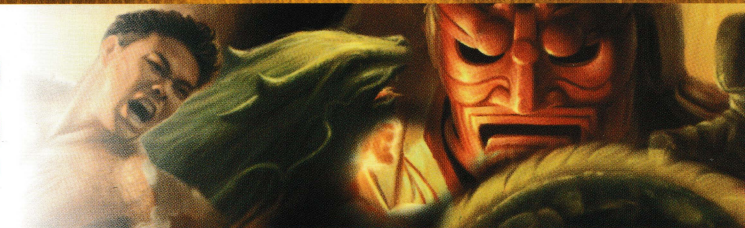
FORZA MOTORSPORT™

Forza Motorsport™는 Xbox에서 새롭게 체험하는 드라이빙 시뮬레이션 게임으로 사용자 지정 기능이 완벽하게 구현되었습니다. *Forza Motorsport*는 실감나는 핸들링과 물리적 차체 손상, 생생한 그래픽 및 사실적인 튜닝 옵션을 제공하여 고성능 자동차와 함께 초고속의 세상을 체험해볼 수 있도록 현란한 레이싱의 세계로 인도합니다. Nissan, Honda, Toyota, Ferrari, Porsche, BMW, Mercedes-Benz 등 50개가 넘는 세계 최고 자동차 제조사에서 출시된 200여종의 차량으로 과감한 레이스를 펼쳐 보십시오. 다양한 트랙 몬스터 콜렉션에서 사용자가 원하는 대로 선택하여 Nurburgring Nordschleife, Laguna Seca, Tsukuba, Road America 또는 New York City, Tokyo, Rio de Janeiro의 관중이 도열한 거리 등 전세계 여러 도시의 세계적인 트랙 위에서 환상적인 레이스를 펼칠 수 있습니다. *Forza Motorsport*에서는 자동차가 주인공입니다.

모든 자동차를 자신만의 독특한 모델로 개조해 보십시오. 실제 차체 키트, 림, 스포일러, 디자인, 사이드 스커트, 차폭등 및 후드 스쿱으로 스포츠 컴팩트 카를 장식할 수 있습니다. 슈퍼카, GT 레이서에게 어울리는 모터스포츠 디자인과 테마로 변경해 보십시오.

최고급 테크니컬 드라이빙 시뮬레이션 게임을 Xbox에서 체험해 보십시오. 차체 손상을 일으켜 자동차 성능에 치명적인 타격을 입힐 수도 있습니다.
고성능 타이어와 서스펜션 모델은 중량 변화 및 공기 역학 로드뿐만 아니라 열과 압력의 변화에도 신속하게 대응합니다.

원하는 대로 튜닝할 수 있습니다. 자동차를 차고로 보내 여분의 엔진, 서스펜션 키트, 볼트온 슈퍼 차저, 브레이크, 림, 레이싱 슬릭 등을 설치해 보십시오.

xbox.com/forza

XBOX

LIVE 온라인 지원

신비한 신화 속의 고대 중국을 배경으로 여러분은 냉철한 사부로부터 강력한 무술과 신비한 마법을 배우고, 세상의 평화를 위협하는 악의 세력과 맞서 싸우기 위해 함혼 지대의 황폐한 산을 비롯해 제국 도시의 호화로운 정원에 이르기까지 세상 곳곳을 탐험해 나가야 합니다. 이러한 모험을 통해 여러분은 온갖 악당들과 맞서 싸우면서 새로운 무술을 익히고 세상을 지배하려는 악의 비밀을 파헤쳐야 합니다. 제이드 왕국의 평화를 지킬 수 있는 방법은 오직 한가지, 바로 강력한 무술을 익힘으로써 무술의 최고수가 되어 사악한 악당들을 물리치는 것뿐입니다.

신화 속의 고대 중국을 배경으로 펼쳐지는 웅장한 대서사시 – 신화 속의 고대 중국을 배경으로 냉철한 사부로부터 강한 무술과 신비로운 마법을 배우고 익혀야 합니다.

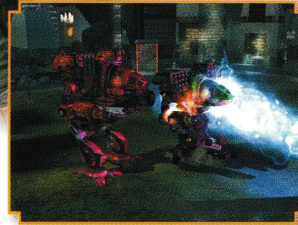
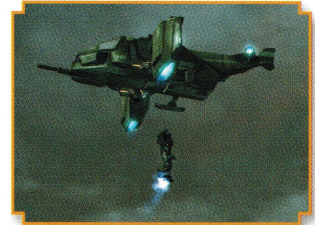
혁신적인 전투 시스템 – 30 종류 이상의 서로 다른 전투 스타일을 사용할 수 있습니다. 각각의 전투 스타일은 각각 독특한 특징을 가지며 무영권, 폭풍룡과 같은 격투술, 미혼장, 비정화염과 같은 마법은 물론 미늘창, 쌍도끼 같은 무기를 포함하고 있습니다.

무술의 최고수가 되어보자! – 자신만의 독특한 전투 스타일을 가진 캐릭터를 만들어 흥미진진한 모험의 세계에 뛰어 들어 보십시오.

xbox.com/jadeempire

이번에도 *MechAssault® 2: Lone Wolf*는 1편에서의 기대를 저버리지 않고 엄청난 파괴력, 강렬한 전투 및 중독성 강한 온라인 멀티플레이의 진수를 보여줍니다. *MechAssault 2*를 통해 여러분은 31세기 거대한 배틀테크 월드에서 전혀 새로운 경험을 할 수 있을 것입니다. 이 3인칭 액션/슈팅 게임은 한층 업그레이드된 강력한 파괴력으로 게임 내 존재하는 다섯 개의 세상을 완전히 자신의 것으로 만들어 버릴 수 있습니다!

날렵하고 은폐 능력이 뛰어난 랩터 메크에서부터 메크 재킹 배틀 아머에 이르기까지 각기 다른 구성과 대포를 장착한 무기와 장비들을 선택할 수 있습니다. 멋진 스토리가 돋보이는 싱글 플레이와 박진감 넘치는 온라인 멀티플레이로 *MechAssault 2*의 세계에 푹 빠져 보십시오.

비로소 메크 탑승 기능이 추가되었습니다. 이제 여러분은 이전보다 훨씬 더 실전에 가까운 전투에 임하실 수 있을 것입니다.

실감나는 액션 및 그래픽은 실제로 1200미터 높이의 메크들이 활보하는 세상에 사는 것이 아닌가 하는 착각을 불러일으킬 것입니다.

탄탄한 스토리로 이루어진 멋진 싱글 플레이어 캠페인을 즐겨 보십시오.

xbox.com/mechassault2

온라인 지원

무기 발사
재장전/동작
무기 교체
근접 전투 공격
점프
수류탄 교체
플래시
저격 모드(누르기)
수류탄 투척
엔진 브레이크(워트호그)
순간 가속(비행선)
앉기(누르기)
점수
일시 정지
설정
1004 Part No. X10-88967
BUNGIE
Microsoft game studios